

Sulzer-Areal interaktiv erkunden

Schlussbericht zum DLH-Innovationsfondsprojekt «Sulzer-Areal interaktiv – Geschichte erleben per Actionbound»

Projektteam: Manuel Klaus (Projektleitung), Lara Schweizer, Linda Reich

**Berufsmaturitätsschule Winterthur BMSW
Juli 2026**

Zielsetzung

Das Ziel des Projekts war es, das historische Industrieareal durch einen GPS-basierten Actionbound als interaktiven Lernort für den Geschichtsunterricht nutzbar zu machen. Durch KI-gestützte «Zeitzeugenberichte», Bilder, Videos sowie interaktive Aufgaben sollte Geschichte für die Lernenden unmittelbar erlebbar werden. Gleichzeitig sollte selbstständiges, ortsbezogenes Lernen gefördert und die Motivation der Lernenden gesteigert werden.

Konzeption

Das Sulzer-Areal verfügt über zahlreiche historische Quellen, darunter Zeitzeugenberichte, Fotografien, Bilder und Darstellungstexte. Diese können klassisch im Unterricht besprochen werden. Für die Klassen der Berufsmaturitätsschule Winterthur gehört zudem die Erkundung des Sulzer-Areals als historischer Lernort zum Unterrichtsprogramm. Zum Areal zählt auch das heutige Schulhaus, das früher der Lehrlingsausbildung diente.

Ganz oft fand das so statt, dass die Geschichtslehrperson eine Führung gestaltete und bei den einzelnen Gebäuden (historische) Hintergründe erläuterte. Einige Lehrpersonen lassen die Klassen auch mit einer Karte selbst nach den Gebäuden suchen (z.T. mit Unterstützung von MS Teams). Bei dieser Variante fehlt jedoch oft die vertiefte Vermittlung historischer Inhalte.

Das Innovationsfondsprojekt verfolgt deshalb das Ziel, den Rundgang zeitgemäss weiterzuentwickeln. Mithilfe eines GPS-basierten Actionbounds suchen die Lernenden die einzelnen Stationen selbstständig auf. Beim Erreichen eines Standortes erhalten sie über Audiosequenzen zusätzliche Informationen zu historischen Ereignissen oder aktuellen Entwicklungen. Ergänzend werden Rätsel und weitere interaktive Aufgaben eingebunden.

Die Erprobung mit vier Klassen zeigte, dass der Einsatz eines Actionbounds gegenüber bisherigen Formen des Rundgangs sowohl Vorteile als auch Nachteile mit sich bringt.

Umsetzung

Der geplante Actionbound wurde vollständig umgesetzt und getestet. Alle vorgesehenen Elemente wurden integriert, darunter GPS-basierte Navigation, Quiz- und Suchaufgaben, historische Bild- und Videomaterialien sowie KI-generierte und mit KI vertonte Zeitzeugenberichte. Der Actionbound wurde im Unterricht eingesetzt und insgesamt von vier Schulklassen erprobt. Drei Klassen gaben eine schriftliche Rückmeldung für eine Evaluation ab.

Zeitplan

HS 24/25	Initiierung, Projektantrag, Planung
FS 25	Recherche/Zusammenstellung der historischen Materialien
HS 25/26	Erstellung, erste Durchführung, Evaluation
FS 26	Anpassungen, zweite Durchführung, Evaluation, Schlussbericht

Erfahrungen und Ergebnisse

Die Rückmeldungen der Lernenden fielen grundsätzlich positiv aus. Das Projekt wurde mit insgesamt vier Klassen (eine BM1- und drei BM2-Klassen) durchgeführt und mit drei Klassen schriftlich evaluiert (eine BM1-Klasse, zwei BM2-Klassen). In die Auswertung flossen zudem die Beobachtungen der begleitenden Lehrpersonen sowie die mündlichen Rückmeldungen der Klassen nach Abschluss des Rundgangs ein.

Gesamturteil BM1-Klassen: **3.5 von 5 Sternen**

Gesamturteil BM2-Klassen (nach Überarbeitung): **3.6 von 5 Sternen**

Evaluation der ersten Durchführung

Die befragten BM1-Lernenden (eine Klasse, n=14) erkennen einen hohen Lernerfolg im Actionbound (sehr viel gelernt: 7%, viel gelernt: 71%, weder wenig noch viel gelernt: 21%). 57% beurteilten die Anzahl an Posten, die man bearbeiten musste, als genau richtig. Für 43% waren es zu viele Posten.

Der Inhalt der Tonaufnahmen wurde positiv beurteilt (sehr gut: 21%, gut: 71%) ebenso die Audioqualität (sehr gut: 50%, gut: 29%). 64% nehmen die Geschwindigkeit der Audio-Aufnahmen als gerade richtig wahr, 36% als zu langsam.

71% der Lernenden finden die Distanz, die man laufen musste, gerade richtig. 93% beurteilen die Rätsel, die man lösen musste, als gerade richtig. 71% bevorzugen den Actionbound, je 14% würden lieber eine klassische Führung mit einer Lehrperson respektive eine analoge «Schnitzeljagd» ohne Handy bevorzugen. 86% der befragten BM1-Lernenden geben an, dass der Actionbound für sie als Zielgruppe geeignet sei (7% sehen dies nicht so, 7% sind unentschieden).

Evaluation der zweiten Durchführung

Nach der ersten Durchführung hat das Projektteam Anpassungen am Inhalt des Actionbounds vorgenommen (Reduktion der Posten; Verkürzung der Audioinhalte, falls inhaltlich vertretbar; Vereinfachung der Rätsel).

Hinsichtlich des Lernerfolgs sind sich die befragten BM2-Lernenden (zwei Klassen, n=22) unschlüssig (viel gelernt: 45%, weder wenig noch viel gelernt: 50%, wenig gelernt: 5%). 82% nehmen die Anzahl an Posten als gerade richtig wahr, 14% als zu viel, 5% als zu wenig. Hier lässt sich ein interessanter Zusammenhang erkennen: Die Anzahl an (reduzierten) Posten wird positiv wahrgenommen, der Lernerfolg wird von den BM2-Lernenden jedoch deutlich tiefer eingeschätzt als von den BM1-Lernenden. Obwohl die Audiodateien gekürzt wurden, beurteilen sie 68% immer noch als zu lang.

Der Inhalt der Tonaufnahmen wird positiv beurteilt (sehr gut: 9%, gut: 64%) ebenso die Audioqualität (sehr gut: 45%, gut: 46%). 59% nehmen die Geschwindigkeit der Audio-Aufnahmen als gerade richtig wahr, 41% als zu langsam.

86% der Lernenden finden die Distanz, die man laufen musste, gerade richtig. 82% beurteilen die Rätsel, die man lösen musste, als gerade richtig.

Zur Unterrichtsform, wie man das Sulzer-Areal kennenlernen sollte: 55% bevorzugen den Actionbound, je 18% würden lieber eine klassische Führung mit einer Lehrperson und 27% eine analoge «Schnitzeljagd» ohne Handy bevorzugen. 59% der befragten BM2-Lernenden geben an, dass der Actionbound für sie als Zielgruppe geeignet sei (5% sehen dies nicht so, 36% sind unentschieden).

Eine Erklärung für die tiefere Bewertung bei den BM2-Klassen wird von mehreren in den Freitextantworten geliefert: Die sommerliche Hitze während des Rundgangs hatte einen negativen Einfluss auf die Wahrnehmung des Actionbounds.

Wichtige pädagogisch-didaktische Erkenntnisse

Ein zentrales Spannungsfeld betrifft die Länge der Audiosequenzen. Kurze Texte vermitteln teilweise zu wenig historische Informationen, während bei längeren Audioaufnahmen die Aufmerksamkeit der Lernenden deutlich nachlässt. Als sinnvoll erwiesen sich Sprechtexte von höchstens zwei Minuten Dauer. Aufgrund der inhaltlichen Dichte einzelner Themen liess sich diese Zielvorgabe jedoch nicht bei allen Stationen konsequent einhalten. Interessanterweise fiel das Feedback nach dem Überarbeiten einiger Audiodateien nicht positiver auf – wahrscheinlich hätten die Audiobeiträge noch deutlich kürzer ausfallen müssen. Gleichzeitig darf nicht vergessen werden, dass auch bei einer klassischen, analogen Führung durch das Areal oft lange am Stück zugehört werden müsste.

Die Konzeption des Rundgangs wurde im Verlauf des Projekts kritisch überprüft. Ursprünglich wurde versucht, möglichst viele interessante Gebäude und Themen einzubeziehen. Dieser Anspruch auf Vollständigkeit führte jedoch zu einer zu grossen Anzahl von Stationen. Der Rundgang umfasste schliesslich insgesamt 8 Posten, an denen etwas erzählt wird (inklusive Start- und Zielpunkt), beim ersten Probedurchgang waren es noch 12 solcher Posten. In diesem Bereich zeigte die zweite Evaluation eine deutliche Verbesserung in der Wahrnehmung durch die Lernenden.

Im Projektentwurf waren zwei Varianten vorgesehen: ein Rundgang von 45 Minuten sowie eine Variante von 90 Minuten. Die 45-Minuten-Variante erwies sich in der Praxis als nicht umsetzbar/sinnvoll. Selbst bei der längeren Durchführung mussten Inhalte priorisiert und einzelne Stationen weggelassen werden.

Darüber hinaus zeigte sich, dass nicht jeder historisch interessante Ort gleichzeitig ein geeigneter Aufenthaltsort für längere Audiosequenzen oder Arbeitsaufträge ist. Teilweise erschwerte starker Strassenlärm das Verständnis der Audioaufnahmen. An anderen Orten fehlte ausreichend Platz, damit eine Gruppe während längerer Zeit verweilen konnte. Ein Platz ist zeitweise abgesperrt, was für die Unterrichtsplanung eine Unabwägbarkeit ist.

Auch die Gestaltung der Aufgaben wurde angepasst. Komplexere Rätsel erwiesen sich als weniger geeignet. Erfolgreicher waren Suchaufgaben, bei denen die Lernenden unmittelbar sichtbare Elemente am jeweiligen Standort finden mussten. Die Evaluation deutet darauf hin, dass die Wahrnehmung des Schwierigkeitsgrads der Aufgaben auch stark von der Leistungsfähigkeit der Klassen abhängt (BM2: Einschätzung der Aufgaben als schwieriger, obwohl die Aufgaben durch die Überarbeitung zum Teil einfacher wurden). Dieser Umstand erschwert dadurch gleichzeitig leider auch den Transfer in anderen Schultypen mit höheren oder tieferen schulischen Anforderungen (z.B. Winterthurer Gymnasien, Winterthurer Berufsfachschulen).

Eine weitere Erkenntnis betrifft die Zusatzmaterialien. Zwar standen ergänzende Videos und weiterführende Informationen zur Verfügung, für die Lehrperson ist jedoch technisch nicht nachvollziehbar, ob diese Inhalte von den Lernenden tatsächlich genutzt werden. Eine Überprüfung wäre nur durch zusätzliche Aufgaben oder Kontrollfragen möglich gewesen. Dies hätte jedoch dem Grundgedanken eines möglichst offenen und selbstständigen Rundgangs widersprochen.

Auch der im Projektentwurf formulierte Anspruch, die während des Rundgangs vermittelten Inhalte allenfalls als Prüfungsstoff nutzen zu können, erwies sich in der Praxis als nur bedingt realistisch. Da die Lernenden später nicht mehr ohne Weiteres auf die gehörten Audiosequenzen zugreifen konnten, eignete sich der Rundgang allein nur eingeschränkt als Grundlage für eine Prüfungsvorbereitung. Einige (selbstkritisch reflektierende) Lernenden gaben zudem an, nur wenig vom Inhalt der Audiodateien mitbekommen zu haben respektive sich gemerkt haben zu können. Dementsprechend kritisch schätzten alle drei befragten Klassen die Frage ein, ob der Inhalt des Actionbounds Prüfungsstoff sein sollte. Man kann nicht davon ausgehen, dass man während des Rundgangs so viel Wissen aufnimmt, dass es für die spätere Beantwortung einer Prüfungsfrage ausreichend ist.

Nicht zuletzt zeigte sich eine allgemeine organisatorische Herausforderung des Lernens an ausserschulischen Lernorten: Die Durchführung ist stark von den Wetterbedingungen abhängig. Während bei der ersten Durchführung tiefe Temperaturen herrschten, fand die zweite Durchführung bei grosser Hitze statt. Solche äusseren Bedingungen beeinflussen die Konzentration und Motivation der Lernenden und sollten bei der Planung berücksichtigt werden. Aufgrund der Einbettung des Rundgangs in den Semesterablauf lässt sich der Durchführungszeitpunkt allerdings nur begrenzt flexibel wählen.

Besonders wichtig ist auch die Erkenntnis, dass die Lernenden während des Actionbounds aufgrund der interaktiven GPS-Funktion ihren Blick (zu) stark auf das Smartphone richten. Darum wird in der überarbeiteten Version noch deutlicher – also mehrmals und immer wieder – darauf hingewiesen, dass man gut auf den Strassenverkehr achten soll.

Zur Vertonung von Geschichtsquellen

Dieser Projektteil war besonders spannend und bereichernd, erforderte jedoch einen erheblichen Zeitaufwand. Ein wesentlicher Teil der Arbeit bestand darin, geeignete Quellen zu recherchieren sowie eine Auswahl von Stationen zu treffen, die sowohl historisch relevant sind als auch ein stimmiges Narrativ ermöglichen.

KI-Tools können einzelne Arbeitsschritte deutlich erleichtern und eröffnen neue Möglichkeiten der Aufbereitung historischer Inhalte. Gleichzeitig ersetzen sie jedoch die fachliche und didaktische Arbeit der Lehrpersonen nicht.

Die Erstellung der Sprechtexte mit ChatGPT funktionierte grundsätzlich gut. Die erzeugten Texte mussten jedoch sorgfältig geprüft, überarbeitet und an die Zielgruppe angepasst werden. Besonders wertvoll war dabei die Mitarbeit eines Teammitglieds aus der Deutschfachschaft, das wichtige sprachliche Hinweise und Optimierungen einbrachte. Oft sind es sprachliche Nuancen, auf die es ankommt: Hier kennen die Lehrpersonen ihre Lernenden, eine KI kennt diese nicht.

Auch die Vertonung mit ElevenLabs erwies sich als leistungsfähig und ermöglichte in kurzer Zeit professionell wirkende Resultate. Vor wenigen Jahren wäre die Produktion vergleichbarer Audioaufnahmen nur mit erheblichem technischem und finanziellem Aufwand möglich gewesen. Dennoch sind auch heutige KI-generierte Stimmen (noch) nicht fehlerfrei. Abkürzungen oder Eigennamen müssen häufig speziell angepasst werden, damit sie korrekt ausgesprochen werden. Zudem zeigte sich, dass einzelne Begriffe nicht immer konsistent betont werden. Begriffe wie «ZHAW» muss man z.B. «Z H A W» schreiben, damit sie korrekt ausgesprochen werden. Das Gleiche gilt für Namen wie «Brown Boveri», bei dem man «Brown Boveeri» schreiben muss, damit die Aussprache korrekt ist.

Auch hier zeigte sich: Der Einsatz solcher Technologien verlangt weiterhin eine sorgfältige Qualitätskontrolle durch die Lehrperson. Anpassungen und erneute Vertonungen verursachen zudem zusätzlichen Zeitaufwand und Credits im Abo-Modell und ziehen darum unerwartete Kosten nach sich.

Wer Reinhören möchte, findet die Audio-Dateien hier:

Intro: <https://www.youtube.com/watch?v=eJ0clWmQB3Y>

Gründergebäude: <https://www.youtube.com/watch?v=bLON11ErQ9A>

Portierhäuschen: <https://www.youtube.com/watch?v=xjqF4sRYIEg>

Halle 53: https://www.youtube.com/watch?v=O8_V8YwJhLo

Katharina-Sulzer-Platz: <https://www.youtube.com/watch?v=liOKfcoOgtE>

Jägerstrasse: <https://www.youtube.com/watch?v=FlptbtwuLCE>

Lagerplatz: <https://www.youtube.com/watch?v=ONaCZf2soEA>

Outro: <https://www.youtube.com/watch?v=axF-VbTqnU0>

Hinsichtlich der erforderlichen Infrastruktur funktionierte der Einsatz der persönlichen Smartphones der Lernenden in der Praxis problemlos. Ein Teil der Lernenden hatte die Actionbound-App bereits installiert; bei den übrigen liess sie sich ohne nennenswerte Schwierigkeiten einrichten, sodass keine relevanten technischen Hürden entstanden.

Technische und organisatorische Erfahrungen und Alternative

Die Plattform Actionbound eignete sich grundsätzlich gut für die geplante Umsetzung des Projekts und ermöglichte die Integration sämtlicher geplanter Medienformate. Sowohl die Erstellung eines Actionbounds sowie die Nutzung der App durch die Lernenden erwiesen sich als sehr einfach und intuitiv.

Im Verlauf des Projekts zeigte sich jedoch, dass der eigentliche Innovationsgehalt weniger in der Plattform selbst liegt als vielmehr in der Aufbereitung historischer Quellen zu KI-vertonten Zeitzeugenperspektiven. Diese Form der digitalen Geschichtsvermittlung schafft einen unmittelbaren Zugang zur Vergangenheit und kann unabhängig von einer bestimmten Plattform in unterschiedlichen Unterrichtsszenarien eingesetzt werden.

Wenn die Vertonungen beispielsweise als Videos auf YouTube bereitgestellt sind, können sie einfach geteilt, in Lernplattformen eingebettet oder auch unabhängig von einem GPS-basierten Rundgang genutzt werden. Eine Möglichkeit wäre, per MS Teams und einer digitalen Karte einen Postenlauf durchzuführen und in einzelnen Kanälen die Audiodatei per YouTube-Link einzubetten. Auch könnte man dort Aufgaben einfügen und als Nachweis Fotos hochladen lassen. Aus einer Audiodatei lässt sich – zusammen mit einem Bild – sehr schnell ein Video erstellen (z.B. mit iMovie).

Ein zusätzlicher Vorteil dieser Variante besteht darin, dass die Materialien den Lernenden unmittelbar und dauerhaft zur Verfügung stehen. Sie können dadurch zur Wiederholung von Inhalten oder zur Vorbereitung auf Leistungsnachweise genutzt werden. Per MS Teams können z.B. auch Fragen zu den Audioinhalten gestellt werden, deren Antworten die Lernenden gegenseitig sehen.

Ein weiterer Vorteil von YouTube-Videos ist auch, dass die Abspielgeschwindigkeit individuell angepasst werden kann.

Schliesslich bietet die Lösung mit MS Team und eingebetteten Videos einen zeitlichen Vorteil: Das «Intro» und «Outro» der Erklärvideos sind nicht per GPS an den Standort des BMS-Schulhauses gebunden, sondern können an einem für andere Schulstandorte besser geeigneten Ort angehört werden (z.B. auch zu Beginn oder zum Abschluss gemeinsam im Klassenzimmer).

Datenschutz: Die App Actionbound entspricht gemäss eigenen Angaben der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) der EU. Die Nutzung der App ist ab 18 Jahren (oder mit Einwilligung der Erziehungsberechtigten schon früher) erlaubt.¹ Weil die Schweiz nicht Teil der EU ist, ist die rechtliche Lage für das Projektteam unklar. Wenn Minderjährige den Rundgang mitmachen wollen, ist die Lösung mit MS Teams, das von der Schule zur Verfügung gestellt wird, aus Sicht des Evaluationsteams daher grundsätzlich zu bevorzugen.

Fazit und Schlussfolgerungen

Das Projekt zeigt, dass digitale und ortsbezogene Lernangebote einen hohen Mehrwert für den Geschichtsunterricht bieten können. Die Lernenden reagierten insgesamt positiv und setzten sich aktiv mit den historischen Inhalten auseinander. Die Verbindung von historischem Lernort, digitalen Medien und interaktiven Aufgaben ermöglichte einen deutlich aktiveren Zugang zur Lokalgeschichte als klassische Unterrichtsformen.

¹ <https://de.actionbound.com/faq-datenschutz>, Stand: 9.7.2026

Gleichzeitig machte die Erprobung deutlich, dass eine konsequente und sorgfältige didaktische Reduktion entscheidend für den Erfolg solcher Lernangebote ist. Weniger Stationen und kürzere Audiosequenzen verbessern sowohl die Akzeptanz als auch die Lernerfahrung der Lernenden. Insgesamt hat das Projekt seine Zielsetzung in den Bereichen Motivation und selbstständiges, ortsbezogenes Lernen erreicht und gezeigt, dass digitale Lernangebote dieser Art das Potenzial besitzen, den Geschichtsunterricht nachhaltig zu bereichern.

Darüber hinaus zeigte sich, dass die eigentliche Innovation weniger in einer bestimmten technischen Plattform liegt als vielmehr in der didaktischen Aufbereitung historischer Quellen zu KI-vertonten Erzählungen. Diese Inhalte lassen sich plattformunabhängig einsetzen und langfristig nutzen. Als Folge davon wurden die Audiofiles vom Projektteam auch in Videoform auf YouTube hochgeladen, so dass sie möglichst leicht teilbar sind.

Das Projektteam hat beschlossen, den Rundgang zusätzlich per MS Teams zu erstellen, mit folgender Lösung:

1. Eine Teams-Vorlage für den Rundgang
2. Einzelne Kanäle entsprechen den Posten des Rundgangs
3. Im Allgemeinen Kanal ist die Karte mit den Posten
4. In den einzelnen Kanälen sind eingebettet: Die Videos mit den KI-generierten Stimmen, Aufgaben, Möglichkeit, Fotos von den Orten hochzuladen.
5. Diese Teams-Vorlage wurde der Fachschaft Geschichte und Politik der Berufsmaturitätsschule Winterthur BMSW zur Verfügung gestellt, damit die Lehrpersonen diese kopieren und anpassen können.
6. Das Teams-Vorlage wurde zudem den ABU-Fachgruppenleitenden der Berufsbildungsschule Winterthur BBW zur Verfügung gestellt – auch sie können die Vorlage kopieren und anpassen.
7. Auf diese Art stehen die Projektergebnisse aktuell zwei Schulen mit insgesamt mehr als 4000 Lernenden zur Verfügung.² Hoffentlich dient es zur Inspiration, das Sulzer-Areal auf eine moderne, für die jeweiligen Lernenden passende Art zu erkunden.

Übersicht Vor- und Nachteile: Actionbound vs. MS Teams

Das Projekt zeigt, dass digitale und ortsbezogene Lernangebote einen hohen Mehrwert für den Geschichtsunterricht bieten können. Die Lernenden reagierten insgesamt positiv und setzten sich aktiv mit den historischen Inhalten auseinander.

Aspekt	Actionbound	MS Teams
Grundidee	GPS-basierter Rundgang mit integrierten Informationen und Aufgaben	Digitaler Postenlauf mit Karte, Kanälen, Videos und Aufgaben
Erstellen	Einfach, intuitiv	Einfach, intuitiv
Nutzung und technische Voraussetzungen	Einfach; erfordert aber zusätzliche App	Einfach; Standard an Schulen, keine zusätzliche Installation, wenn MS Teams bereits auf dem Handy genutzt wird
Funktionen	Zahlreich: GPS, Rätsel, Einbinden von Audio, Video, Fotos hochladen, etc.	Eingeschränkt: Videos einbetten, Aufgaben einfügen, Fotos hochladen, Kommunikation der Gruppen möglich

² Ein Teil der BMS-Lernenden besucht gleichzeitig auch die BBW; die BMS-Lernenden haben keinen Allgemeinbildenden Unterricht an der Berufsfachschule.

Gamification	Kommunikation der Gruppen untereinander nicht möglich Sehr hoch, spielerische Funktionen	Etwas weniger spielerisch, aber immer noch interaktiv
Interaktion	Bedingt möglich (z.B. Fotos hochladen)	Ausführlich möglich, auch unter den Lernenden selbst (z.B. um Fragen über Audioinhalte festhalten zu lassen)
Kosten	Jährlich: 53,60 Euro pro Lehrperson (oder 531,42 Euro pro Schule) ³	Durch Kanton Zürich finanziert
Teilen des Materials	Möglich, an Plattform gebunden, unter Voraussetzung passender Lizenzen	Problemlos möglich, insbesondere durch die Lösung mit den YouTube-Videos
GPS-Funktion	Vorhanden, Lernende achten aber zu stark auf das GPS auf dem Smartphone-Bildschirm (Strassenverkehr!)	Nicht möglich
Verfügbarkeit der Materialien	Eingeschränkt nur innerhalb App, wenn Rundgang aktiv	Sehr gut, sämtliche Materialien bleiben dauerhaft verfügbar
Dokumentation der Lernleistungen	Eingeschränkt möglich	Gut möglich
Anpassung durch Lehrpersonen	Nur innerhalb Plattform «Actionbound» möglich	Sehr leicht möglich über Teams-Vorlage und anpassbare Kanäle
Nachhaltigkeit der Projektergebnisse	Stark an Plattform gebunden, diese gibt es aber schon lange	Hohe Nachhaltigkeit durch langfristige Verfügbarkeit der Materialien
Skalierbarkeit	Für einzelnen Rundgang gut geeignet (unter Voraussetzung passender Lizenzen)	Leicht auf weitere Klassen und Schulen übertragbar
Datenschutz⁴	DSGVO-konform (Überlegungen dazu siehe oben)	Kantonal geregelt für Schulen

Der Actionbound ist die attraktivere Lösung für einen Rundgang und überzeugt insbesondere hinsichtlich Motivation und Erlebnisharakter. Für die langfristige Nutzung und Verbreitung der Projektergebnisse weist jedoch die MS-Teams-Lösung klare Vorteile auf und vom Projektteam bevorzugt. Insbesondere die dauerhafte Verfügbarkeit der Inhalte, die Möglichkeit zur Wiederholung und Prüfungsvorbereitung, die einfache Anpassbarkeit durch Lehrpersonen sowie die einfache Weitergabe an weitere Schulen gaben letztlich den Ausschlag für die Entscheidung zugunsten von MS Teams. Die mit dem Projekt entwickelten KI-vertonten historischen Quellen

³ Stand: 9.7.2026

⁴ Im Projektteam hat es keine Juristen dabei, es handelt sich dabei nur um unsere laienhafte Einschätzung/Wahrnehmung als Lehrpersonen.

bleiben dabei erhalten und können unabhängig von der technischen Plattform weiter genutzt werden.

Dank

Wir danken dem Digital Learning Hub Sek II für die Projektförderung, Christian Roduner für die Unterstützung beim Projektantrag und Jürg Widrig für die Betreuung des Projekts. Uns hat die Arbeit am Projekt viel Freude gemacht – hoffentlich dient es anderen Lehrpersonen zur Inspiration, Teile des Geschichtsunterrichts zu modernisieren.

Kontaktpersonen:

lara.schweizer@bms-w.ch

m.klaus.hist@gmx.ch